Aflevering 2 - designer Maxime Szyf

Als designer ben je

Het Vlaams Parlement organiseert jaarlijks een grote tentoonstelling om haar open-huis-politiek in de verf te zetten. Dit jaar wordt tot 10 maart in "Iconen van design in Vlaanderen" getoond wat er leeft onder de Vlaamse designers. Een van de deelnemers is Maxime Szyf.



"Het gaat hem eerder om het weglaten dan om het toevoegen."

Hij viel tweemaal internationaal in de prijzen met de "Ziplite", een Samsonite-rugzak voor zakenlui. Hij ontwierp een pen om digitale handtekeningen te zetten en tekende ook voor een hightech computerdesk. Het werd een ongemeen boeiende avond bij "de meester", terwijl hij ons inwijdde in de goddelijkheid van de ontwerper. Trouwens, er zit een ontwerper in ieder van ons, zo blijkt.

Clickx: Je hebt het op je site over het "tijdloos maken van objecten". Wat is een tijdloos object?

Maxime: Dat is een product dat door zijn vormgeving en ontwerp de tand des tijds kan weerstaan. Het is enerzijds goed gebouwd en vervaardigd uit degelijke materialen. Die materialen mogen op een bepaalde manier verouderen. Een lederen portefeuille wordt niet lelijker; die wordt gewoon mooier, die krijgt patina. Anderzijds probeer je de vormgeving op een heldere manier uit te voeren, zonder teveel franje, met zuivere verhoudingen. Wie een tijdloos product tracht te maken, zoekt een beetje naar de heilige graal.

Clickx: Geef eens voorbeelden van nieuwe tijdloze producten.

Maxime: Op de tentoonstelling staan verschillende voorbeelden. Ik denk aan Tupperware-potjes waar men soms denigrerend over spreekt. Het is een prima product, vervaardigd uit zeer degelijk materiaal, en het komt op de markt aan een uitstekende prijs. Voor mij is dat een instant-tijdloos product. Hema heeft voor € 5 schitterende producten. Het hoeft niet duur te zijn om goed te zijn. Dat is precies de uitdaging. We moeten het product maken in het juiste design, voor de juiste doelgroep, aan de juiste prijs. Een tijdloos product kan de dure mp3-speler van Apple zijn, maar net zo goed een emmer uit Hema.
Innovatie blijft de allereerste regel van de designer. Een ontwerper zou betaald moeten worden om zo weinig mogelijk te ontwerpen in plaats van altijd maar aanvullingen te bedenken op wat er al bestaat. Je moet altijd iets méér

God

durven te brengen. Dat kan op het gebied van vormgeving zijn, maar ook op het vlak van materiaalgebruik, of op technisch gebied...

"We geloven meer in het wegnemen dan in het toevoegen."

Clickx: Zijn er krachtlijnen die onze lezers moeten kennen wanneer zij zelf iets willen ontwerpen?

Maxime: Tegen stagiairs of medewerkers zeg ik altijd: "Als ontwerper ben je god." Je hebt alle macht in handen om het te maken zoals jij wil, maar je moet wel zorgen dat alles klopt. Jij bent de schepper, de createur. Je moet aan alles denken, het moet passen, maar jij neemt uiteindelijk de beslissing. Wanneer iemand beslist om iets af te ronden in plaats van scherp te houden, dan is dat zijn keuze en kan men daar eigenlijk niets tegen inbrengen. Alles moet wel een beetje kloppen, zoals de verhoudingen: het mag niet te beladen zijn en men moet trachten de functies rustig te houden. Het is meer het temmen dan het volledig botvieren van de creativiteit. We geloven meer in het wegnemen dan in het toevoegen.

Clickx: Welke applicaties gebruik je?

Maxime: We werken met een paar vaste programma's. Het allerbelangrijkste blijft sowieso potlood en papier; dat gaat nog altijd het snelste om rechtstreeks je gedachten op papier te zetten. Daarna gaan we over naar Rhino-3D, een goedkoop maar bijzonder goed 3D-programma dat we regelmatig gebruiken. Het is erg intuïtief, je kan er alles mee aan. Ik denk dat de prijs tussen de 800 en 900 euro schommelt. Omdat de oprichter een ingenieur is die aan AutoCad heeft meegewerkt, lijkt het in gebruik op AutoCad, maar het is veel eenvoudiger.

Als we 3D-tekeningen moeten inkleuren, gebruiken we Flamingo, van dezelfde fabrikant. Als het gaat om *renderings* voor drukwerk, doen we een beroep op 3D Studio Max. Maar dat vergt meer tijd en ervaring, en bovendien is het een duurder programma. In principe is zo'n programma in het designproces niet nodig. Wij willen meestal snel dingen laten zien voor onze eigen verificatie of voor de klant. Dan maakt het niet uit of je in de diepte van het chroom nog de weerspiegeling van de studio kan opmerken. Je wil simpelweg tonen hoe dat product er ongeveer zal uitzien. Vanuit Rhino kunnen we heel snel overgaan naar Rapid Prototyping.



De smartpen, die de authenticiteit van de handtekening waarborgt.

Clickx: Rapid Prototyping?

Maxime: Dat is een manier om snel een tastbaar 3D-model te maken. Hier bestaan verschillende technieken voor. Bij stereolithografie vertrek je bijvoorbeeld vanuit het 3D-ontwerp, dat wordt omgezet in lagen. Iedere laag wordt door een UV-lezer in een bak polyester beschreven. In die bak zit een plateau dat systematisch 2/10 van een millimeter zakt tot iedere laag is gescand. Op de plaats waar de UV-lezer het polyester heeft beschreven, hardt het uit. Op die manier wordt een kunststofmodel laag per laag opgebouwd. In feite is het een 3D-printer. Zoals bij een blok papier, bouw je de vorm blaadje per blaadje op. Een model zo groot als een colaflesje kost met dit procédé 150 à 200 euro. Dat is stukken goedkoper dan wanneer je iemand een halve of hele dag aan het werk zet in een modelkamer.

Clickx: Het zijn niet alleen 3D-applicaties die je gebruikt?

Maxime: We werken vaak met Macromedia Freehand voor de opmaak en 2D-tekeningen. Ik ben er ooit mee begonnen, en eens je een product door en door kent, blijf je er mee werken. De voor- en zijaanzichten van onze rugzakken tekenen wij in Freehand. We spreken in dat geval eigenlijk nog altijd over "met de hand tekenen".

De mensen die hier werken, moeten geen duizend programma's op hun computer hebben staan. We hebben een paar programma's die we goed willen kennen en constant gebruiken. Af en toe bekijken we nieuwe programma's op hun bruikbaarheid. Applicaties zoals Maya en Pro Engineer zijn bijvoorbeeld veel te duur voor onze toepassingen. Zo'n applicaties vragen een te hoge startinvestering, zowel qua software als qua hardware. Om zo'n programma rendabel te maken, moet je er fulltime een operator aan zetten. Liefst twee zelfs, in een dubbele shift op één machine. Voor een klein bureau als het onze is dat volstrekt overbodig.



"Ik tracht mijn vormgeving op een zuivere manier uit te voeren, zonder veel franje."

Clickx: Zit er een ontwerper in ieder van ons?

Maxime: Ontwerper is het oudste beroep van de wereld. Denk maar aan de oermens die met een vuursteen op een andere steen klopt en dat materiaal verfijnt. Hij zal de 'tools' in zijn omgeving aanpassen totdat hij ze optimaal kan gebruiken.

"We zetten ons af tegen het H&M- en IKEA-gevoel."

Clicks: Op je website heb je het over e-sensual products. Wat zijn dat?

Maxime: Een product moet de levensgezel van de consument worden. Er moet iets zijn dat hem van in het begin aanspreekt. Dit gaat over

VAKTAAL

Rendering: Het doorrekenen van je complete design, waarbij rekening wordt gehouden met de belichting die je hebt ingesteld, met de materialen die je hebt toegekend en met omgevingsinvloeden zoals achtergronden en speciale effecten.



"Alles draait om het tijdloos maken van objecten."

alle zintuigen, en niet alleen over het oog. We zetten ons af tegen het H&M- en IKEA-gevoel. Die merken maken best leuke producten, die heel snel op de markt kunnen komen. Ze hebben de massa zelfs een bepaalde bewustwording voor "ontwerp" bijgebracht. Alleen zijn de producten niet goed genoeg. Ze vallen uit elkaar nadat je ze twee, drie keer uit elkaar hebt geschroefd of nadat je ze enkele keren hebt gewassen. Mensen moeten beseffen dat ieder product zijn prijs heeft. Een product moet goed zijn en goed blijven op gebied van vormgeving en constructie.
Een bewuste klant blijft niet bij IKEA-achtige toestanden. Die zal zichzelf upgraden naar iets beters. Er is een uurwerkmerk dat zegt "Je koopt het horloge niet voor jou, maar voor de volgende generatie." Een goed product moet je in je testament kunnen zetten.

"Tekenen is zoals pannenkoeken bakken; de eerste is voor de vuilbak."

Clickx: Je moet je toch vaak mateloos ergeren aan de interface van sommige programma's?
Maxime: Dat staat inderdaad in het manifest dat je op onze website [www.maximal.be] kan lezen. Ik ben ervan overtuigd dat slechte producten stress oproepen, en stress doodt mensen. Het is zo'n beetje zoals in sciencefictionverhalen waar robots de mens vernietigen. Slecht ontworpen producten doen dat effectief. Een slechte interface draagt bij tot stress. Bij een videorecorder met 100 functies waarvan je er slechts 5 gebruikt, hoort een turf van een handleiding. Apple doet een inspanning. Voor mijn iPod, het eerste Apple-product dat ik zelf heb gekocht, heb je slechts een flinterdun boekje nodig. Geweldig.

Clickx: Je hebt ook meubelprojecten gemaakt.
Maxime: De computerdesk was een heel belangrijk project. Een bureaumeubel gaat langer mee dan een computer. Als je een peperdure desk hebt gekocht, en je zit op je dure bureaustoel in je dure pak, dan mag je op je knieën gaan zoeken naar de plaats waar je het kabeltje van je dure digitale camera kan inpluggen. Daar hebben we allemaal oplossingen voor gevonden. Er is één stekker die in het stopcontact gaat en voor de rest zijn er nergens kabels te zien. Ieder bureau waar een computer op staat, vind ik lelijk door de bedrading en door de accessoires.

Clickx: Wat is de smartpen?
Maxime: Het gaat om een gewone pen, die digitale handtekeningen registreert. Een handtekening is niet alleen een krabbel op papier, het is ook een beweging. Die beweging wordt vastgelegd aan de hand van drie parameters: druk, snelheid en houding van de pen. Die parameters worden opgemeten en geven een bepaald algoritme dat voor iedere persoon verschillend is. Het is een schitterende technologie. Er is een proefproductie van 5.000 pennen geweest, maar er waren problemen met het moederbedrijf in Oostenrijk, waardoor het project ter ziele is gegaan. De smartpen zit voorlopig opgeborgen in de schuif.

Clicxk: En tot slot: wat is wansmaak?
*Maxime:*Ik weet niet of het bestaat. Ik kan wel zeggen: "Ik vind het lelijk", maar ik kan nooit zeggen: "Het is lelijk". Net zomin als ik kan zeggen: "Het is mooi." Wat voor de ene wansmaak is, is voor de andere smakelijk.

— Dirk Schoofs —

TIPS VAN DE MEESTER

- ✔ Koop een pakket dat niet teveel functies heeft.
- ✔ Gebruik een pakket dat alles kan tekenen wat je ook met een potlood kan tekenen.
- ✔ Wanneer je begint met een 3D-tekening moet je zeker zijn over het beoogde resultaat, en over hoever je wil gaan in je vormgeving.
- ✔ Neem geen vrede met de beperktheid van het pakket. Sluit geen compromis. Als het pakket je ontwerp niet kan tekenen, is het gewoon niet goed genoeg.
- ✔ Doorloop in het begin rustig alle functies en kijk waar alles staat.
- ✔ In het begin moet je freewheelen en mag je gerust knoeien. Geen enkele computer zal ontploffen wanneer je een fout maakt, dus experimenteer naar hartelust.
- ✔ Het is altijd prettig meegenomen als er oefeningen bij het softwarepakket zitten.
- ✔ Ook op het net vind je altijd wel tutorials. Gebruik ze.
- ✔ Op de stek van Rhino-3D vind je verschillende trainingsoefeningen, van een badeendje tot en met een Audi TT.
- ✔ Een normale standaard-pc volstaat; laat je niet op kosten jagen.
- ✔ Voor de renderings heb je voldoende RAM-geheugen nodig. Maxime gebruikt zijn pakket al vijf jaar. "Toen lukte het al, dus moet het nu zeker lukken."
- ✔ Vermijd geprinte presentaties, en lever bij voorkeur een digitaal document af. Maxime maakt zijn presentaties in Microsoft Powerpoint.
- ✔ Wie begint, moet eerst trachten te achterhalen wat hij zelf mooi vindt. Hij moet magazines bekijken en winkels bezoeken tot hij niet één maar honderd producten kan opnoemen die hij mooi vindt. Hij moet zelf zoeken wat zijn sleutels zijn tot het begrip 'mooi'. Pas dan kan hij beginnen tekenen.
- ✔ Tekenen is zoals pannenkoeken bakken: de eerste is voor de vuilbak. Maar je mag niet opgeven. Tekenen, tekenen en blijven tekenen, tot het goed zit.



De rugzak voor zakenlui waarvoor Maxime twee Duitse onderscheidingen kreeg.